

Wie werde ich ein Oschenheimer? (und was macht die Oschenheimer aus?)

Anmerkung 2015: Dieser Text stammt von der Oschenheim-Homepage aus dem Jahre 2001. Die Oschenheim-Orga ist seit 2005 inaktiv. Vereinzelt trifft man noch Spieler mit Charakteren aus Oschenheim an. Spieler, die ihren Charakter in Oschenheim ansiedeln wollen, können das gerne tun, solange sie den niedergeschriebenen Hintergrund als Status Quo einhalten und keine Charaktere von überregionaler Bedeutung spielen (Adel, Handelsmogule, Landsknechtsobristen, etc.)

Dieser Text soll dazu dienen, Spielern, die sich mit dem Gedanken tragen, mit Ihren Charakteren Oschenheim zu besuchen oder gar einen oschenheimer Charakter zu entwickeln, unser Szenario vorzustellen. Wir sind der Ansicht, daß sich Oschenheim in einigen Punkten deutlich vom Üblichen in der deutschen LARP-Szene unterscheidet. Sicher, das behauptet jede zweite Orga von ihrem Szenario. In Oschenheim gelten jedoch in der Tat einige Besonderheiten, die dazu führen, daß Anhänger von High-Fantasy-Spielen sich in Oschenheim unter Umständen nicht so recht wohlfühlen. Wenn mächtige Zauberer und epische Schlachten für Dich unbedingt zum LARP dazugehören, und Charakterentwicklung sich für Dich in der Hauptsache auf das Erspielen neuer Fertigkeiten beläuft, dann solltest Du Dir Spiele mit einem anderen Hintergrund suchen, denn Du wirst als Oschenheimer keinen Spaß haben. Und darum dreht sich das Ganze doch schließlich.

Die folgenden Ausführungen gelten übrigens im Wesentlichen nur für wirkliche oschenheimer Charaktere. Reisende aus anderen Ländern der Mittellande sind natürlich gerne gesehen, wenn sie unsere grundsätzliche Spieleinstellung teilen. Bisher hatten wir von stedingger Geza bis friedländischem Ritter schon alle möglichen Landsleute auf unseren Cons und wir glauben es hat ihnen Spaß gemacht. Selbst als Magier oder als Angehöriger einer Fantasyrasse kann man auf oschenheimer Cons Spaß haben, wenn man bereit ist, den Charakter den oschenheimer Besonderheiten entsprechend zu spielen (mehr dazu unter Oschenheimer Besonderheiten).

Was wir sind und was wir nicht sind

Wir Oschis sind allesamt LARPer, die irgendwann einmal feststellten, daß wir mal was anderes machen wollten. Nicht, daß wir fantasy-feindlich sind, wir halten es nur für sehr erfrischend, wenn auf dem großen Beet der Fantasy-LARP-Szene mal ein kleines Pflänzchen in Gestalt eines Landes wächst, in dem es nur Menschen gibt, Magie streng verboten ist und welches an eine für die Fantasy-Norm unübliche Zeit angelehnt ist.

Diese Zeit ist ungefähr das 16. Jhdt. in Deutschland (naja, eigentlich so ca. 1470 bis 1617 und Deutschland ist es auch nicht immer, aber unser Schwerpunkt liegt schon auf der deutschen Reformationszeit), was sich insbesondere in der Mode, dem Landesaufbau und den Waffen zeigt. Dabei sind wir aber nicht päpstlicher als der Papst. Egal, was andere von uns sagen: WIR MACHEN KEIN REENACTMENT ! Hauptsache es fügt sich in den oschenheimer Rahmen ein. Gerade bei Anfängern drücken wir alle Augen zu, wenn sie sich nur Mühe geben. Ihnen stehen wir gerne mit Rat und Tat zur Seite, sei es beim Selbstschneidern entsprechender Gewandung oder beim Waffenbau. Ab und an veranstalten wir entsprechende Workshops, bei denen sich der Anfänger Stück für Stück die entsprechende Ausrüstung zusammenstellen kann.

Wir sind aber andererseits auch nicht das x-te "everything-goes"-Land in der deutschen LARP-Szene. Ja, Oschenheim ist auch eine Begrenzung (obwohl Kanalisierung es wohl besser ausdrücken würde) der eigenen Phantasie, zugunsten eines stimmigen und in sich logischen Hintergrunds. Wer also unbedingt einen waldfischen Kampftänzer oder einen Chaos-Barbaren spielen will, der kann das gerne tun (und möglicherweise macht er das ja auch gut) aber eben nicht als Oschenheimer.

Spieleinstellung

Die Oschi-Spieleinstellung kann man, denke ich, ganz gut mit drei Sätzen zusammenfassen:

- 1. Ein Charakter ist mehr, als die Summe seiner Fähigkeiten.**
- 2. Wir spielen Personen und keine Charakterklassen.**
- 3. NSCs sind lediglich SCs mit besonderen Aufgaben.**

Wir spielen nach DKWDDK (Du kannst, was Du darstellen kannst), insofern gibt es bei uns keine "Fähigkeiten" im Sinne von punktebasierten Regelwerken. Der Charakter ist genau das, was sein Spieler rüberbringt. Wenn jemand einen Söldnerveteranen spielen will, der auch mal einen Treffer mit zusammengebissenen Zähnen wegsteckt, dann sollte er seinen Mitspielern durch sein gesamtes Spiel einen solchen Veteranen glaubhaft vermitteln. Dies dürfte (wobei Ausnahmen hier die Regel bestätigen) für einen 18-jährigen recht schwer sein. Auf der anderen Seite muß ein Charakter auch nicht erst über Jahre gespielt werden, um etwas zu können. Wenn der o.g. 18-jährige Spieler einen schnöseligen Sohn aus besserem Hause spielt und das entsprechend rüberbringt, wird sich niemand wundern, wo der die Goldstücke her hat, mit denen er nur so um sich wirft. Wichtig ist allerdings, daß das gesamte Spiel des Spielers diesen Charakter ausdrückt. Der Schnösel aus besserem Hause sollte also durchaus besser angezogen sein und andere Charaktere mehr oder weniger als seine persönlichen Bediensteten betrachten.

Weiter gibt es bei uns keine Charakterklassen mit entsprechenden Beschränkungen. Jeder kann also alles sein. Selbst ein kampferfahrener Söldner, der nebenher ein perfekter Alchimist ist, wäre theoretisch möglich. Stellt man sich diesen Charakter allerdings real vor, so wird einem leicht klar, daß all diese Fähigkeiten wohl kaum in einem Leben erworben worden sein können (Machen wir uns nichts vor, die Charakterklasse Hirnchirurg/Automechaniker ist in der Realität nicht soooo häufig anzutreffen), zumal ein Charakter sein Leben ja auch nicht nur mit Lernen verbringt, sondern mit den erworbenen Fähigkeiten auch noch seinen Lebensunterhalt bestreiten muß.

Gleichzeitig gehört zu einer Person auch eine entsprechende Vergangenheit, wobei die Zahl der in Oschenheim von Orks erschlagenen Eltern und von Drow/Dämonen geschändeten Mütter gegen Null tendiert. Was die Verwandtschaft angeht, so sind die meisten Oschenheimer mit einer reichhaltigen gesegnet (was daran liegen mag, daß Familien in Oschenheim entsprechend der Verhältnisse im 16. Jhd. meistens reichlich Kinder hatten - wobei natürlich nicht alle das Erwachsenenalter erreichten). Das ist aber auch ein großer Vorteil für oschenheimer Charaktere, denn wie kann man besser haltlosen Schwachsinn und unbestätigte Gerüchte verbreiten, als wenn man sagt, daß das dem Cousin der Tante 2. Grades des Mannes der eigenen Schwester garantiert passiert ist (wer das nicht glaubt, der mag sich einmal mit Helscha und Wermott unterhalten). Außerdem haben oschenheimer Charaktere meistens einen Grund, gerade da zu sein, wo sie sind, sei es privat oder beruflich. Die "Ich-ziehe-durch-die-Gegend-auf-der-Suche-nach-Abenteuern"-Charaktere gibt es zwar auch in Oschenheim, man sollte sich aber immer fragen, wie der Charakter diese Reisen finanziert.

Unsere NSCs sind idR genauso aufgebaut, wie normale Charaktere, d.h. auch sie sind ganz "reale" Personen und nicht nur Plotträger. Einige NSCs werden bei uns auch außerhalb von bestimmten Spielen als ganz normale SCs gespielt. Schlachtvieh ist unter unseren NSCs äußerst selten. Man sollte sich also genau überlegen, wie man mit NSCs umgeht, denn regelmäßig hat dieses Verhalten auch Konsequenzen. Wer also einen NSC angreift, wird damit rechnen müssen, daß der alles tut, um sein Leben zu verteidigen; wer in der Taverne die Tochter des Wirtes ungebührlich anspricht, sollte sich nicht wundern, wenn er Hausverbot bekommt; wer sich ggü. angesehenen Bürgern respektlos verhält, wird im Ort nicht mehr mit viel Hilfe rechnen dürfen.

Auf der anderen Seite bedeutet dies jedoch auch, daß unsere NSCs im Wesentlichen nur eine Festrolle auf einem Con haben, in der sie bis auf gewisse plotrelevanten Handlungen alle Freiheiten haben. Außerdem versuchen wir so weit wie möglich auch NSC-Plots zu organisieren (an denen sich natürlich auch die SCs beteiligen können, wenn es sich denn ergibt). Entsprechend versuchen wir unsere NSCs so umfangreich zu briefen, daß sie ohne Probleme in ihre vorgefertigten Rollen eintauchen und angemessen auf bestimmte Ereignisse reagieren können.

Da wir versuchen eine logische und in sich geschlossene Welt zu vermitteln, sind unsere Plots meistens komplexer als andere (es macht das Leben schon einfacher, wenn man Magie oder die weltenerstörerische Absicht übernatürliche Mächte als einfache Begründung für die unwahrscheinlichsten Ereignisse heranziehen kann; wenn die Begründung in dem Zusammenwirken und Intentionen verschiedener Personen liegt, wird das ganze schon komplizierter). Während

anderswo regelmäßig das "Wie ?" zur entscheidenden Frage des Plots wird ("Wie bannt man den Dämon ?", "Wie macht man das Ritual zur Rettung der Welt ?", "Wie entkommen wir aus dem verfluchten Schloß ?"), ist es bei uns das "Warum ?" ("Warum liegt am Morgen ein Pfeil auf der Brust des schlafenden und gut bewachten Markgrafen ?", "Warum wurde ich mit einem gefälschten Schreiben an diesen Ort gelockt ?", "Warum hat sich der Trommlerjunge umgebracht und warum ist der Abschiedsbrief verschwunden ?").

Ach ja, Weltrettungsplots gibt es bei uns nicht. Oschenheimer Probleme sind idR eher regionaler Natur. Wer also auf Massen angreifender Untote, die aus einem Dimensionsportal vor der Haustür strömen und die Welt zu unterjochen suchen, steht, wird bei uns eher schlecht bedient.

Oschenheimer Besonderheiten

Im Gegensatz zu den meisten anderen Fantasy-Ländern und Welten im LARP gibt es in Oschenheim vier wesentliche Besonderheiten:

- 1. Das Verhältnis der Oschenheimer zur Magie**
- 2. Das Verhältnis der Oschenheimer zu Fantasyrassen**
- 3. Das Verhältnis der Oschenheimer zu Religionen**
- 4. Der Oschenheimer selbst (und sein Verhältnis zur Obrigkeit)**

Das Verhältnis des Oschenheimers zur Magie und entsprechend zu Magiern ist schnell umschrieben. Er lehnt sie als Bozephaluswerk ab. Magier sind da gegen sehr beliebt - als Attraktion bei einer Sonntäglichen Verbrennung.

Der weit überwiegende Teil der oschenheimer Bevölkerung ist ceridisch. Das Ceridentum betrachtet Magie als etwas, was lediglich dem Eynen zusteht. In den Händen von Menschen ist es ein Werk des Bozephalus. Magier müssen ergo mit Bozephalus selbst im Bunde stehen und mit solchen Leuten springt die ceridische Kirche regelmäßig sehr rigoros um.

Das bedeutet jedoch nicht, daß Magier oder magisch begabte Charaktere auf Oschi-Cons unwillkommen wären. Man sollte sich jedoch darüber im Klaren sein, daß man Magie besser nur im Geheimen wirkt und sich auch keinesfalls als Magier zu erkennen gibt. Für wen sein Charakter also mehr ist, als eine Feuerballschleuder, der mag an solch einer Abwechslung Spaß haben, andern raten wir, besser mit einem nichtmagischen Alternativcharakter zu kommen.

Fantasyrassen gelten im Ceridentum ebenfalls als Werk des Bozephalus, der in diesen den Menschen als Werk des Eynen pervertierte. Da ein Angehöriger einer solchen Rasse aber natürlich nichts für seine Geburt kann, ist es nicht zwangsläufig eine todeswürdige Blasphemie, einer solchen Rasse anzugehören, theoretisch könnte man ihnen sogar Mitleid hinsichtlich ihres schweren Schicksals entgegenbringen, jedoch ist das einfache oschnheimer Volk Fantasyrassen nicht gewohnt und dies gepaart mit der ceridischen Vorstellung vom Bozephaluswerk führt zu einem Verhalten, welches von Unsicherheit und Furcht bis zu purer Fremdenfeindlichkeit reicht. Allerdings hat diese Unerfahrenheit im Umgang mit Fantasyrassen auch zur Folge, daß Oschenheimer durchaus auch bereit sind, vernünftige Erklärungen für die Fremdartigkeit von Charakteren gelten zu lassen (so konnte sich schon ein Hobbit, der angab, lediglich ein Mensch zu sein, dem ein Karren über die Füße gefahren sei, einer Welle von Mitleid und Hilfsbereitschaft, ob seines schlimmen Unfalls erfreuen). Spieler von Fantasyrassen sollten dieses berücksichtigen, wenn sie in Oschenheim sind. Wer sich mit seinem Charakter einer solchen ungewohnten Situation aussetzen will, hat sicherlich die Möglichkeit, hier zu interessanten Erfahrungen zu kommen, wer das nicht will, sollte mit einem Menschen anreisen.

Religionen außer dem Ceridentum haben in Oschenheim einen schweren Stand. Bei Oschenheimern selbst ist ausschließlich der ceridische Glaube anzutreffen (bis auf ggfls. wenige plotrelevante Ausnahmen), Gäste dürfen selbstverständlich auch anderen Glaubensrichtungen anhängen, insbesondere, wenn dies "rechtschaffene" und "staatstragende" Gottheiten sind. Hausieren sollte man mit solchen Gottheiten jedoch nicht. Insbesondere ist es sicherlich keine gute Idee, mit einem ceridischen Priester darüber zu diskutieren, ob es auch noch andere Götter gibt oder ob der Eyne vielleicht eine Muttergöttin ist. Ceridische Priester sind in der Beziehung nicht sehr tolerant. Wir bespielen immerhin das 16. Jhd. und nicht eine Fernsehtalkshow des 20. Jhdts.

Was die Wunder anderer Gottheiten angeht, so gilt für diese das unter Magie gesagte. Also wenn, dann besser heimlich.

Anhänger von irgendwelchen dunklen Gottheiten, die von Ceriden mit Bozephalus identifiziert würden, sollten sich jedoch hüten, diesen Glauben zu erkennen zu geben, andernfalls dienen sie früher als es ihnen lieb sein dürfte, als Sonntagsunterhaltung der oschenheimer Bevölkerung.

Die Oschenheimer haben ihr Land selbst vom Joch der busackischen Besatzer befreit und damit ihren jetzigen Markgrafen an die Macht gebracht. Die wenzinger Ritter haben hinsichtlich ihres Beitrages zu dieser Befreiung einen eher schlechten Ruf im Volke. Die Taten der oschenheimer Bauern- und Bürgerwehr, aus deren Mitgliedern sich später viele oschenheimer Landsknechte rekrutierten, sind dagegen Legende.

Aus diesem Grunde erkennt der Oschenheimer keine Autorität außer dem Markgrafen (und natürlich der Kirche) an. Ausländische Adelige und insbesondere Ritter haben grundsätzlich keine Privilegien und werden auch vom einfachen Land nicht mit Ehrfurcht sondern vielmehr als Gleichgestellte betrachtet. Sind die adeligen jedoch freigiebig und in kostbare Gewänder gehüllt, können sie mglw. aufgrund ihres zur Schau gestellten Reichtums schon mit einer bevorzugten Behandlung rechnen (genauso erginge es aber auch einem reichen Kaufmann). Irgendeine Autorität haben sie dadurch jedoch nicht. Benehmen sie sich nicht, dürfen sie damit rechnen, auch schon mal vom Wirt aus der Schenke geprügelt zu werden. Wollen sie sich dann "verteidigen" sollten sie sich nicht wundern, wenn sie hernach von den Bütteln und der Bürgerwehr in den Karzer geworfen und als Friedensbrecher oder gar Mörder abgeurteilt werden.

Eine Ausnahme bilden Personen, die explizit vom Markgrafen zur Ausübung von Autorität ermächtigt sind oder solche, auf die als ausdrückliche Gäste des Markgrafen etwas von dessen Autorität abfällt.

Auch das Verhältnis der Oschenheimer zu ihrem Markgrafen ist anders als anderswo. Aymarus ist überaus beliebt im Land und seine Regentschaft steht auf einer Basis breiter Zustimmung im Volke. Dieses ist jedoch nicht etwa sein Eigentum. Die Oschenheimer sind vielmehr Untertanen mit eigenen Rechten und Pflichten. Das oschenheimer Staatssystem ist am ehesten mit dem der deutschen Duodezfürstentümer im Deutschland nach dem 30jährigen Krieg zu vergleichen. Die Herrschaft des Markgrafen ist zwar nominell absolut aber niemand nimmt Anstoß daran, da es sich unter ihr gut leben und Geld verdienen läßt und der Markgraf außerdem ein alle Oschenheimer verbindendes Symbol und beliebtes Gesprächsthema ist (insbesondere die neuesten textilen Errungenschaften der markgräflichen Familie sowie das Für und Wider diverser Heiratskandidatinnen, die für den Markgrafen, der noch immer Junggeselle ist, in Frage kommen). Da ein Oschenheimer grundsätzlich keine Scheu hätte, dem Markgrafen auch persönlich seine Meinung zur Mode oder zu der jeweils aktuellen Heiratskandidatin zu sagen, scheint seine Herrschaft fremden Feudalherren oftmals schwach, lax und autoritätslos. Dies würde sich jedoch als ein fataler und ggfls. tödlicher Fehler erweisen, wenn dieser Adelige politische Konsequenzen aus dieser Ansicht zöge, denn die Oschenheimer sind allesamt sowohl glühende Patrioten als auch Monarchisten.

Der oschenheimer Staatsaufbau

Die Markgrafschaft Oschenheim ist, da es nach der Abspaltung Oschenheims von Wenzingen de facto keinen Lehensherrn des Markgrafen gibt, eine absolute Monarchie.

Die innen- wie außenpolitische Macht des Markgrafen fußt auf seinen bezahlten Söldnern, den oschenheimer Landsknechten. Diese sind jedoch nicht als Vasallen oder Untertanen an ihn gebunden, sondern lediglich als Arbeitnehmer. Der Markgraf ist also nicht der militärische Oberbefehlshaber in Oschenheim, sondern lediglich Arbeitgeber. Aus diesem Grunde wird er auch bei einem Gefecht nicht mitmarschieren oder selbst das Kommando führen. Er weiß, daß er dies getrost seinen fähigen Söldnerführern überlassen kann, genauso wie sich ein Bauherr auf seinen Bauunternehmer oder Architekten verläßt.

Der Feldwaibel als Führer der Söldner ist per Vertrag, den sogenannten Artikelbrief, an den Markgrafen gebunden, die einzelnen Söldner wiederum an ihren Waibel.

Der Markgraf erhebt Steuern und erläßt die oschenheimer Gesetze. Er ist oberster Strafrichter der Markgrafschaft. Ihm allein obliegt die sogenannte Halsgerichtsbarkeit (d.h. die Aburteilung todeswürdiger Verbrechen). Kleinere Verbrechen und Vergehen werden direkt von den vom Markgrafen eingesetzten Vögten und Bütteln, die idR auch das Ermittlungsverfahren leiten, abgeurteilt. Eine Ausnahme bilden Verbrechen wie Ketzerei, Hexerei, Blasphemie usw., die von der ceridischen Kirche untersucht werden. Auch hier obliegt zwar dem Markgrafen die Urteilsfindung, er hält sich dabei aber idR an die Empfehlungen der entsprechenden Inquisitoren der ceridischen Kirche.

Oberstes Zivilgericht ist das Kammergericht zu Oschenheim (Stadt). Hier wäre es für einen Oschenheimer theoretisch sogar möglich einen Prozeß gegen den Markgrafen zu führen. Grundlage für die zivilrechtlichen Entscheidungen bildet das "alte Recht" also die allen bekannten, althergebrachten Rechtssätze aber auch die bisherige Rechtsprechung des Kammergerichts (insbesondere im Bereich des Sachen- und Erbrechts), Sitte und Übung (vor allem beim Handels- und Kaufrecht) sowie die Billigkeit, d.h. das Rechtsempfinden aller billig und gerecht denkenden Oschenheimer (spielt eigentlich überall rein).

Normalerweise hat das Kammergericht aber wenig zu tun, da die meisten zivilrechtlichen Streitigkeiten von den Parteien dem örtlichen Priester zur Entscheidung vorgelegt werden, dessen Schiedsspruch allgemein als bindend angesehen wird.

Die Steuern werden vor Ort von den Bütteln und Vögten eingetrieben. Nun, normalerweise werden sie einfach nur an diese gezahlt, denn der Oschenheimer sieht die Notwendigkeit, Steuern zu zahlen, durchaus ein ("Wenn dä Mackgraff, kein Geld für neue Kleider mehr hätt, dann hädde die Leut ja nix mehr zum redde !").

Eine besondere Stellung nimmt der Ortsvorsteher oder "Bürschermeistä" ein. Dieser wird zwar von den Bürgern eines Ortes gewählt (nun ja, gewählt ist vielleicht nicht das richtige Wort: in der Regel wird ein zum Bürgermeisteramt bereiter Bürger auf Basis der Zustimmung der maßgeblichen Bürger zum Bürgermeister bestimmt. Das bleibt er dann so lange, bis die Bürger meinen, daß es an der Zeit wäre ihn abuberufen und einen neuen auszubieren. Geregelt Wahlen sind dem Oschenheimer eine viel zu große Unterbrechung des geregelten Tagesablaufes, als daß er daran ein großes Interesse hätte. Solange das Leben seinen gewohnten Gang nimmt, ist ihm sowieso egal, wer dieses Amt einnimmt. Außerdem ist man ja regelmäßig mit dem jeweiligen Bürgermeister, egal wer es ist, über x Ecken verwandt), übernimmt aber die Verwaltungsaufgaben im Namen des Markgrafen. Insofern ist die oschenheimer Verwaltung mit dem Klischee einer bayrischen Kleinstadt vergleichbar: eine von allgemeiner Zustimmung getragene Form geregelter Vetternwirtschaft.

Wie werde ich Oschenheimer?

Du hast bis hierher gelesen und willst trotzdem Oschenheimer werden? Na dann scheint es dir ja ernst zu sein. Im Folgenden werden wir versuchen dir schrittweise zu erklären wie du Oschenheimer werden kannst, bzw. auf was bei einer Charaktererstellung zu achten ist. Bitte beachte, daß die Regeln notwendig sind, wenn du bei uns als Einheimischer spielen willst und nicht als Wertung für andere Spieler zu sehen sind. Alles klar? Gut dann wollen wir mal. (In den Beschreibungen ist jeweils die männliche Form gewählt, was aber nicht heißen soll das uns Frauen nicht ebenso willkommen sind.)

9 Schritte auf dem Weg nach Oschenheim

1. Schritt - Die Wahl der Rasse

Der ist ganz einfach, man wählt Mensch. In Oschenheim leben nämlich keine Elfen, Drows, Echsenwesen, Skaven, Orks oder ähnliches. Oschenheim ist eine rein von Menschen bewohnte Markgrafschaft.

2. Schritt - Religion

Auch hier gibt es nicht viel zu überlegen, in Oschenheim ist man Ceride.

3. Schritt - Was werde ich ?

Hier habt Ihr die große Auswahl. Prinzipiell geht alles. Vom Bauer, über den klassischen Abenteurer bis hin zum reichen Kaufmann oder Kleinadligen. Die einzige Ausnahme dabei ist der Magier (siehe Ceridentum). Allerdings sind nichtmagische Alchemisten, Wahrsager usw. durchaus machbar. Der große Grundsatz hierbei ist Darstellbarkeit, Darstellbarkeit und Darstellbarkeit. Habt Ihr die Möglichkeiten ist es grundsätzlich machbar. Ein Beispiel: Ein Freiherr in Schnürlederhose und Piratenhemd ist nicht machbar (Schnürledersollen sollten wenn möglich sowieso vermieden werden. Es gibt Alternativen, die passender sind, besser aussehen und weniger kosten. Ein Bauer oder Landsknechtsrekrut in Kniebundhose und Gewandungshemd schon.

4. Schritt - Wo komme ich her?

Freie Wahl zwischen allen oschenheimer Ortschaften. Siehe unter Städte, Dörfer und Weiler.

5. Schritt - Wie heiße ich?

Auch hier hat man die Qual der Wahl. Grundsätzlich ist jeder Name aus dem deutschen bzw. lateinischen Sprachgebrauch machbar und denkbar.

6. Schritt - Die Hintergrundgeschichte

Hier kannst du deiner Phantasie mehr oder weniger wieder freien Lauf machen. Aber beachte dabei bitte in der Kürze liegt die Würze und in Oschenheim brennen keine Dörfer nieder, Frauen werden nicht von Orks oder sonstigen Gezücht geschändet, die Eltern sterben auch nicht wie die Fliegen und man selbst wird auch nur selten verstoßen. Am besten man hält die Vorgeschichte kurz und knapp (eine halbe Seite reicht völlig) und lässt sich so Freiraum zur charakterlichen Entwicklung im Laufe der Zeit.

Ein Beispiel:

Klaus hat sich unsere Page durchgelesen und hat sich entschieden Oschenheimer zu werden. Mit Mensch und dem Ceridentum hat er keine Probleme und er hat sich auch schon eingehend über unsere Religion informiert. Als Beruf wählt er den oschenheimer Landsknecht. Nachdem er sich in Städte, Dörfer und Weiler für Oschenheim als Heimatort entschieden hat, macht er sich nun daran einen Namen zu finden. Er liest sich die Namensliste durch und wählt Christof Apfelbaum aus. Nun überlegt er sich wie er seinen Charakter gerne spielen möchte. Er entscheidet sich für den netten Kumpel-Typ und schreibt folgende kurze Geschichte:

"Christof wurde als Sohn einfacher Handwerker in Oschenheim geboren. Sein Vater Moses Apfelbaum ist Zimmermannsmeister in Oschenheim und hat ein bescheidenes Ansehen innerhalb der Zunft. Seine Mutter Annegred starb bei der Geburt ihres siebten Kindes. Christof ist das mittlere von sieben Kindern und ging mit vor zwei Jahren mit 16, kurz nach dem Krieg, zur Garde. Christof ist gewissenhaft, bescheiden, sagt aber bei schönen Frauen und Bier nicht nein."

Der Rest wird im Spiel von alleine kommen.

7. Schritt - Die Absegnung von der Sim

Wenn du es bis hier hin geschafft hast und du immer noch Oschenheimer werden willst, dann schickst nun deine Charakterbeschreibung zur Simulationsleitung. Die Email, bzw der Brief, wird dann von uns durchgelesen und abgeseignet oder eventuell noch korrigiert. Keine Angst wir beißen nicht und werden auch nicht inquisitorisch mit dem Geschichtsbuch daneben sitzen und bei Fragen stehen wir jederzeit auch gerne per Telefon zur Verfügung.

(Anmerkung 2015: die Oschenheim-Orga ist seit 2005 inaktiv. Anfragen, die Orga-Mitglieder erreichen, werden nach Kräften beantwortet, aber erwartet nicht zuviel)

8. Schritt - Waffen, Gewandung und Ausrüstung

Steht der Charakter soweit geht es nun an die Ausrüstung. Hier findet Ihr einige Tips und den Dresscode auf den Seiten Waffenschmiede und Schneider. Leute die sich für handwerklich wenig geschickt halten, werden bei uns aber auch tatkräftige Hilfe finden.

9. Schritt - Das erste Spiel

So, nun bleibt nur noch, den Charakter auf einem Con zum Leben zu erwecken. Vielleicht hat er ja Verwandtschaft vor Ort ? Gerade dem Anfänger fällt das Hineinfinden ins Spiel oftmals leichter, wenn er eine feste IT Bezugsperson vor Ort hat. Wenn das gewünscht wird, sagt das einfach. Es wird sicherlich kein Problem sein, eine entsprechende Person zu finden

Anhang:

Da sich die Welt von Oschenheim doch recht stark von üblichen LARP Fantasywelten unterscheidet, haben wir hier einige Filme und Bücher zusammengetragen, die als Inspiration dienen und ein Feeling für unser Oschenheim vermitteln können

A. Filme

1. Die Bartholomäusnacht
2. Shakespeare in love
3. Der Mann im Salz
4. Der König der letzten Tage (über die Wiedertäufer in Münster)
5. tschechische Märchenfilme (Drei Nüsse für Aschenbrödel usw.)
6. Die "Bruder Cadfeal"- Reihe (ist zwar nicht ganz unsere Zeit, gibt aber ein recht gutes Feeling für die Probleme, mit denen sich Oschenheimer so rumschlagen und die adäquaten low-power-Lösungswege)
7. Luther
8. Der Medici-Krieger (über Giovanni Di Medici: der Film ist grottenlangweilig aber sehr schön ausgestattet; daß man einen strotzdummen Totalversager zum italienischen Nationalhelden hochstilisieren will, ist ja eine Sache, daß man ihn im Film aber quälende Minuten lang einfach nur bedeutungsschwanger in die Gegend stieren läßt, eine andere)
9. The Witchhunter General

B. Bücher

1. Osprey "men-at-arms"-Serie, The Landsknechts
2. Osprey "Campaign"-Serie, Pavia 1525
3. Adolf Waas, Der Bauernkrieg
4. Edith Simon, Die Reformation
5. Robert E. Howard, Solomon Kane Reihe
6. Johannes K. Soyener/Wolfram zu Mondfeld, Der Meister des siebten Siegels
7. Michael Mortag, Der Abtrünnige
8. Hans-Christian Huf, Mit Gottes Segen in die Hölle
9. Valerio Evangelisti, Nostradamus-Trilogie

C. Sonstiges

1. Games-Workshop, Warhammer Fantasy-Battle, Materialien zum Imperium
2. sämtliche Badesalz-CDs (wer jemeils mit Helscha un Wermott, Hans und Günni oder Bürgermeister Bodo Schöffe gesprochen hat, weiß warum; die Fremdsprachen-Lern-CDs schlechthin)